

Möte 3, 10/9 8.30-10.00

Hela gruppen närvarande. Dagens agenda:

1. Diskutera fredagens möte med Alex
2. Klarställa vad som ska göras under veckan.
3. Sammanställa vad varje person tänkt för ideer till appen och skriva en lista med vad appen ska innehålla.
4. Skissa på en första modell.

Punkt 1.

Projektet ska innehålla ca 10-15klasser. Kan vara klokt med något form av poängsystem och att kunna skicka utmaningar till andra så att spelet blir lite mer "komplext".

Punkt 2.

Under veckan ska vi:

- Börja med en översiktlig model
- Skriva "User Stories"
- Göra UML-diagram
- Implementera klasser och ha ett körbart program.

Punkt 3.

Kajsa visar upp lite skisser hon gjort under helgen och det diskuteras olika förslag och ideer till applikationen. De ideer som kommer upp:

- Första sidan ska vara "Starta spel" och "Hur går spelet till?" så att en andragångs användare inte ska behöva gå igenom instruktioner igen och istället kunna starta spelet så fort som möjligt.
- Först fyller användaren i antal spelare och går sedan vidare till att fylla i namn och kategorier.
- Under kategorier kan användaren kryssa i vilka hen vill spela med. Förslag på kategorier är ex. Charader, Pekleken m.m.
- När spelet är igång slumpas frågor ihop med namn.
- Något som håller koll på frågor och att namnen slumpas. Olika "actions" om inte någon blir slumpad på länge.
- Det ska gå att under spelets gång lägga till och ta bort spelare samt byta eller kryssa i andra kategorier.
- Poäng ska räknas för att kunna anpassa utmaningarna.
- Två knappar som bestämmer om du klarat utmaningen eller inte.
- Visa poängen eller inte?
- Regler som blivit aktuella under spelets gång ska kunna ses på något sätt och ev påminna spelarna om regler.
- Bra om det går att backa till föregående kort.
- Hemliga personliga utmaningar..?
- Ett visst antal rundor som körs. Efter det räknas poängen och det finns en vinnare.

Punkt 4. (Se skiss på modell via denna länken ->)